ぽっぷるメイル
アフレコ現場をのぞいてきたぞ!!

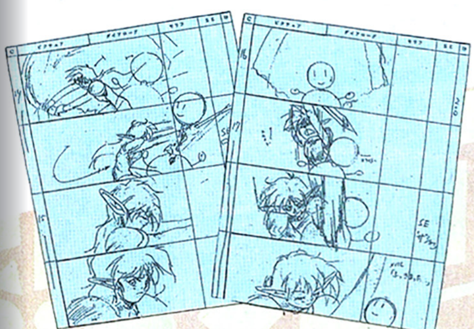
セガ・ファルコム／今秋発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 40%　1人プレイのみ

「ぽっぷるメイル」の移植決定情報には、ものすごい反響が寄せられた。びっくりした。みんな、期待して待っててね。

メイルがだんだん"動き"始めた

仮オープニングが公開されたと思ったら、今月はもうアフレコが始まってしまった。確かに前号の取材時に「イメージに合わせた声優選びをしている」とは聞いたけど……早い、早いぞセガ・ファルコム。しかも、アフレコしたシーンの一部は、おもちゃショーにも出展されるというのだから驚きだ。残念ながら今回は時間の関係上、その画面は載せられなかったけど、次号では紹介できるはず。オープニングも改良されたというし、一気に動き出した感じ。ホントに目が離せないゲームだぞ。



アフレコ時にも使われた、仮オープニングの絵コンテ。早く画面で見たいよね。

これがタイトル画面





オープニングは現在、仮のものを改良しつつ手を加えている状況。どうやらパソコン版にあったシーンも、くっつくことになりそうだ。(左)夢にまで見たタイトル画面。(上)パソコン版のオープニングにあるワンシーン。この画面が、そのまま使われるわけではないが、そのデキには、かなり期待できるぞ。

声優配役、ついに決定!! アフレコも快調!!

MEGA-CD版の大きな特徴は、会話シーンでキャラがしゃべること。これは、声優による肉声で行われる。

肉声でといえば、気になるのがキャラのイメージ。特にこのゲームはキャラが個性派ぞろいなので、そのイメージが重要になってくる。ユーザーにとっては、感情移入ができるかできないか心配なところだ。結果を言ってしまえば、心配無用。セガ・ファルコム社内で配役の希望をとり、それが反映されたというだけあって、イメージは生かされているのだ。ゲーム同様、マジで期待していいぞ。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 7 月号掲載

セガ・ファルコム／今秋発売予定／価格未定／A・RPG

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

ぽっぷるメイル

これぞ“動くメイル”だ!!

おもちゃショーに行けなかった皆さん。これが出展されていた「ぽっぷるメイル」のビジュアルだ。堪能してくれぃ。

〜おまたせしました〜

おもちゃショー版オープニングを大公開だ!!

先月予告したとおり、今月はおもちゃショーに出展されたオープニングをドーンと載せてみた。どうだ、こ〜んなに動くんだぞ。スペースの関係上、カットしたコマがあるのでわかりづらいかもしれないけど……。描き込みもていねいだし、かなりいいデキと言える。

現在の開発状況は、先日行われたアフレコとビジュアル画面とを組み込む作業が進行中。アクション画面で登場するキャラやマップも、形になりつつあるようだぞ。続報を待て。

このオープニングのバックストーリーは……

一獲千金を夢見、日夜奮闘するメイル。今回のターゲットは50万ゴールドの賞金首、ナッツ・クラッカーだ。ひたすら走って走って、とうとう獲物を追いつめた。だがヤツは、そう簡単に捕まらない。部下のマリオネットを次々とメイルめがけて襲わせる。斬って斬って、斬りまくるメイル。終わったと思ったのもつかのま、またも登場のマリオネット隊。さすがの彼女も、これには逃げた。後を追うマリオネットたち。ふと前方から、一体のマリオネットが出現。首を落として去っていくが首は怪しい音を立てている。そう、当然ドカン!! 爆風にまぎれ、50万ゴールドは夢の彼方に消えてしまいましたとさ。



待望の“動くメイル”をじっくり見てくれ。なかなかしっかり描き込みされていてきれいでしょ。個人的には2段目の真ん中、剣を抜くメイルが気に入っている。

メイル「見つけたぞ!! 50万ゴールドの賞金首。マリオネット盗賊団首領、ナッツ・クラッカー」

ナッツ・クラッカー「なんじゃお前、賞金稼ぎか。ヒヒヒお前のような小娘がワシを捕まえるだと!? お笑いじゃ!!」

タット「ぽっぷるメイル〜」
メイル「ぽっぷるメイル〜」
ガウ「ぽっぷるメイル〜」
3人「ドゥ、ワ〜ァァアァァ」
ガウ「た〜のしみにするガウ」

『BEEP! メガドライブ』1993 年 8,9 月号掲載

ぽっぷるメイル

祝.!!　画面写真公開.!!

セガ・ファルコム／今秋発売予定／価格未定／A・RPG

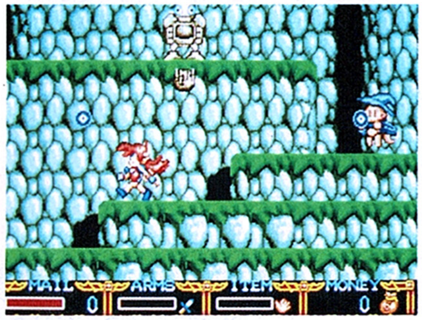
完成度ゲージ	50%	1人プレイのみ

ついに画面写真掲載.!!　ここまでの道のりは長かった……。この仕事、続けててよかったなぁ、と思える感動の動きだった!?

期待する価値は十二分以上あるぞ!!

出ましたよ、ついに画面写真が.!!　長らく待ち望んでいた方々、ページに穴が開くぐらいよく見てくれ。こんなデキになるんだぞ.!!

パソコン版に比べてキャラが大きく、背景もこと細かに描き込まれているのが特徴だ。撮影のかたわら、ちょっとプレイさせてもらったけど、これがまた実によく動く。走ると髪がなびく、ジャンプすると足を曲げる……といった、ＣＤ版ならではの動作もニクい。もちろん敵キャラも、よりリアルになっての登場だ。とくに木人Jr.は、パソコン版ではわかりづらかった「胸を開けて石を落とす」しぐさがバッチリ。リアルな動きとグラフィック、随所(ずいしょ)に感じられる細かい配慮(はいりょ)が、なんともいえず嬉しい。今後のデキが楽しみだ。



森を抜けた後にさしかかる断崖のシーン。木人Jr.の落とす石と、未熟モノの魔法を避けつつ倒せ。

とにかく期待してくれ



写真じゃわかりづらいけど、背景が多重スクロールする。見とれるほどきれいだよ、やっぱり。



メイルの10大アクション!!

ＣＤ版のメイルは、〝動き〟を感じさせる動作をする。プログラムがめんどうくさそうだなぁ、と思いつつ、その動きを堪能しよう。



立ち止まる
なにもボタンを押さずに放っておくと、メイルは首を動かし始めるぞ。



おっとっと
岩などのはしっこに立つと、この動作をする。「ソニック」のソレと似てる。



走る
足が動くのはもちろんだが、髪もなびく。テケテケっという音が聞こえそう。



剣を振る
攻撃動作。今にもビュンッという音がしそうなほどの勢いがあるぞ。



しゃがむ(+防御)
しゃがむと同時に、楯を前に出して防御する。未熟モノの魔法をかわせ。



ジャンプ
高い位置へ飛び移るときなどの動作。さりげなく足を曲げるのがグー。



後ろ向き
看板を読んだり、店に入るときに見せる姿。後ろ姿もプリティー。



後ろ向き防御
ＣＤ版オリジナルのポーズ。この動作が必要になる敵がいるのだろうか？



登る
木や縄のハシゴも登ります。さて、その先には何が待ち受ける？



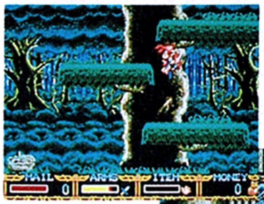
着地失敗
あまりにも高い位置から落ちると、着地に失敗してこうなってしまう。

●操作性もなかなか

メガドラのパッドによる操作も、まったく違和感なし。当然といえば当然だが、押したとおりにきちんと動く。操作性の悪いゲームが多い昨今、気にしてほしいポイントだ。



アクションゲームは操作性の良さが命。特に、スピード感のあるこういったゲームでは、それを殺さない配慮が嬉しい。



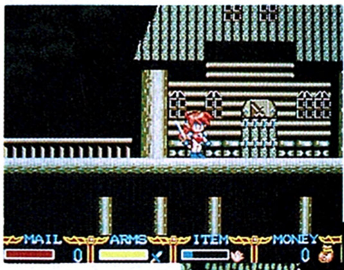
足場から足場へ。この動作が操作性の善し悪しを決めるポイント。メイルはバッチリOK。



現段階では、ハシゴの途中から降りることはできなかった。今後、どうなるか。

●村の中も細かい

メイルが最初に訪れるエルフの村をのぞいてみた。家々も、こと細かに描かれている。武器屋・道具屋の看板が、きちんとそれと判別できるほどなのだ。



人がいないので、ちょっと異様な雰囲気。店はまだ入れない。

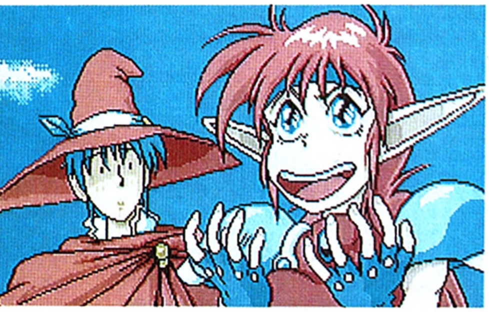

村の出口。なぜ出口に戸があるかというと、モンスターが入ってこないための、防衛策なのだ。

ぽっぷるメイル
退屈ポーズは一見の価値あり.!!

セガ・ファルコム／発売日未定／価格未定／A・RPG

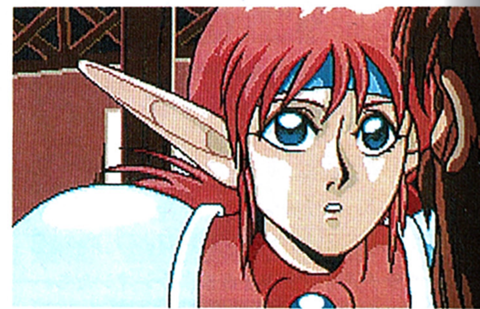
完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

徐々にゲームができ上がっていくさまを見続けているというのは、まるで自分の子供の成長を見守る親の気分。大きくなれよ。



ステージ1のハイライトシーン紹介

だんだんゲームとして形になりつつある「ぽっぷるメイル」だが、今月はステージ１のハイライトシーンを、ちょこっと紹介してみたい。ブラッキィとの遭遇（そうぐう）シーンで行われる２人の掛け合いは見モノ。ＣＤ版ならではの、いい味が出ているのだ。



爆弾魔ブラッキィ登場!!

森に入ってしばらく行くと、木の上で立ち往生しているエルフに会う。彼がウワサのブラッキィだ。ひと花咲かせようと村を出てきたらしいけど、モンスターが恐くて動けないらしい。自慢の爆弾も持っていないようで、メイルに助けを求めているぞ。でも彼女は……。



メイルとブラッキィの運命の出合い(笑)。何をしていたかというと…。

モンスターが恐くて立ち往生していたのだ。でもメイルは助けないんだ。

森の中にはエルフの村が

ブラッキィの必死の頼みに根負けしたメイル。直接、助けはしないけど、彼の村に知らせにだけは行ってやるのだ。ここはちょっと変わった村で地中にある。入り口はただの穴なので、落下して入るしかない。でも出口には、きちんとハシゴが掛かっているのだ。



村の入り口である穴の近くに、１人の見張りがいる。彼が目印だ。

村の中にはエルフがいっぱい。ここで初めての情報収拾しよう。

出た!! ボス ウッドペッカーペンチ

木人Jr. などがいる断崖（だんがい）地帯を抜けると、対中ボス戦になる。相手はウッドペッカーペンチ。みじゅくもの（ザコキャラ）の操作で動く木製ロボットだ。軽快な動きと、ひっきりなしに爆弾を投げつけるのが特徴。木製なのに、火薬を扱って大丈夫なんだろうか。



素早い動きをするぞ。木製だけあって身が軽いからだろうか。

キャラクター別 "退屈"ポーズ特集

今月から新たに加わった動作。ボタンを押さないで放っておくと、このポーズをする。

メイル

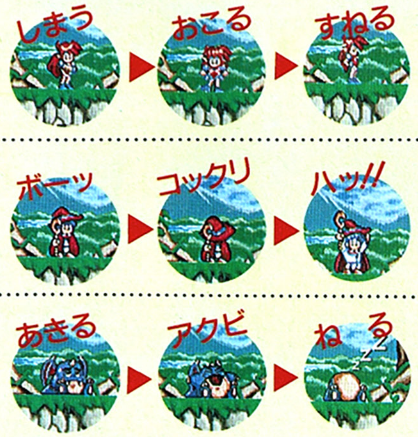
最初はキョロキョロしているけど、やにわに剣をしまい、怒り出す。性格がモロに出ているのだ。

タット

ボーッとしているうちに眠くなり、舟をこぎ始める。そのうちガクンと首が垂れ……ハッとする。

ガウ

大爆笑モノのガウ。アクビをしたかと思うと、やにわひっくり返り高いびき。いい性格してるよ。



さまざまなステージを駆け回れ!!

CD版ならではのステージが用意されている。期待して待て。

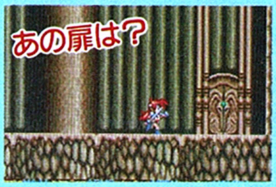
●エルフの森



●大樹木の塔



●ゴーレムの塔



●風穴の入り口



※画面写真は開発中のものです

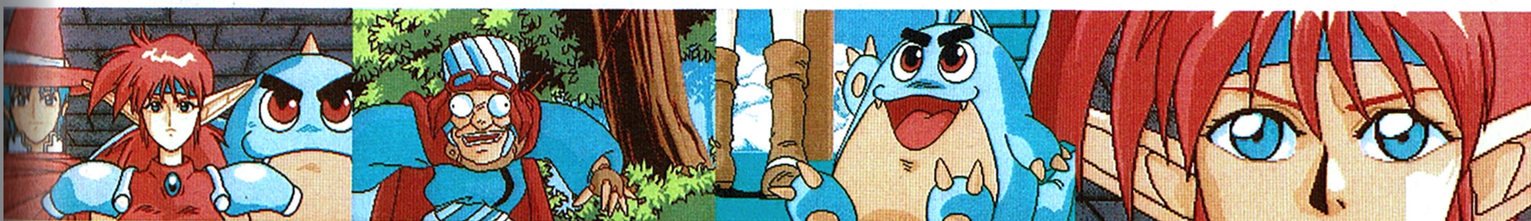
『BEEP! メガドライブ』1993 年 10,11 月号掲載

ぽっぷるメイル
細かい演出も楽しもう

セガ／発売日未定／価格未定／A・RPG

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

先月号に引き続き、ステージ１で起きるイベントを紹介しよう。ビジュアルの美しさ・細かさも堪能してくれい。



続・ステージ1のハイライトシーン紹介

村の出口にナモがいる

エルフの村の出口には扉がある。これをくぐってハシゴを登ると、外界との接点に１人の男が。彼の名はナモ。大樹木の塔に住む力持ちのエルフだ。悪行を重ねるマリオネット強盗団を捕まえるため、いさんで村を出てきたらしい。ところがヤツらの足どりがつかめず、ここで立ち往生するハメに……。



若く見えるけど、いちおう妻帯者。かわいい(!?)妻を残して村を出てきたはいいが、結果がこれでは……。

魔法使いと遭遇するが……

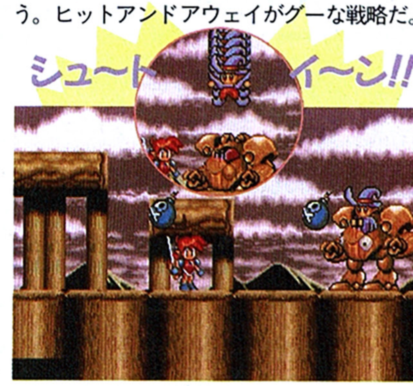
ステージ１（エルフの森）最深部まで進むその途中、魔法使いの青年と遭遇。話を聞いてみると、なんとあのマテリアルの弟子であることが判明。ある日突然消えた師匠を探して、旅をしているらしい。ところがこの先の化け物に魔法が通じず、先に進めなくて困っている。出番だぜ、メイル。

彼こそ、のちにメイルの仲間となるタットなのだ。残念ながら、この時点では合流しないけどね。

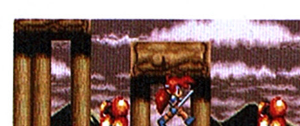


ウッドペッカーペンチは小手調べの中ボスだ

タットの言っていた「魔法の通じない化け物」とは、中ボス・ウッドペッカーペンチのこと。軽快な動きでメイルを翻弄し、いくつもの爆弾を投げつけて攻撃してくるぞ。とはいえ、その動きは単純。爆弾の当たらない安全地帯を見つければ、もうこっちのモノだ。あとは、爆風を避けつつダメージを与えよう。ヒットアンドアウェイがグーな戦略だ。



みじゅくモノが、残像を残してロボットに飛び乗る。さささいな演出だけど、こんな配慮がまた嬉しいのだ。



当然だが、爆風に当たってもアウトだ。あわてずあせらずヒットの瞬間を狙え。



ザコキャラの動きがまたイカすのだ!!

パソコン版に比べてキャラが大きい分、誰がどんな動作をしているか、ちゃんと見て取れる。従来のコミカルな動きが、より生かされたのだ。だから「ヤラレ方」もグー。なかにはCD版オリジナルのヤラレ方もあるので、違った楽しみも味わえるぞ。



ダメージを受けた瞬間の目がグー。こんなにはっきり見て取れるのだ。



崩れ落ちる動きが気持ちイイ。モロッという音が聞こえてきそうなほど。



一度ダメージを与えると左右にブラブラ揺れ動く。この動きはオリジナルだ。



ぽっぷるメイル
CD版キャラ大集合.!!

セガ／発売日未定／価格未定／A・RPG

完成度ゲージ　65%　1人プレイのみ

発売が延びてしまって、ちょっぴり悲ぴー。引き続き情報をお届けするので、もう少し待っててちょ。よろしく。



これがCD版のメイル達だ!!

今月はスペースが小さいけど、CD版「メイル」のイメージイラストを公開しちゃうぞ。パソコン版と同じくらい“デカイことやってやるぜ”ってな雰囲気がグー。ソフトの発売日が延びてガックシだけど、その分、中身は濃いはずだ。情報が入りしだいすぐ報告するので、もうちょっと待っていてくれいすまん！







やっぱりイカス!!

元気いっぱいのメイル達。雰囲気が出ててグーなのだ。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 12 月、1994 年 3 月号掲載

ぽっぷるメイル
今度こそ、出るぞ！

セガ／4月1日発売／7,800円／ARPG

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

セガ・ファルコム通信はお休みしてるけど、ゲームのほうはガンガン追いかけるぞ。ひとつ、よろしく。

メイルの1面は始まったばかり!!

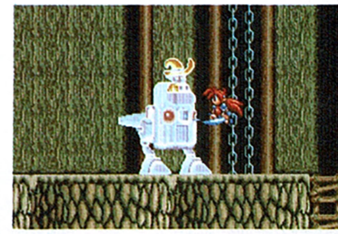
ちょっとご無沙汰してたけど、久しぶりのゲーム紹介。今月は1面後半の紹介だ。

中ボスのウッドペッカーペンチを倒すと、後半への扉が開かれる。マップも敵キャラも、ちょいとやっかいなモノが登場するぞ。特にザコの丸太転がし。坂の途中で待機していて、侵入者が近づくと口から丸太をゴロゴロ吐いてくる。そんなのが大挙しているもんだから、大ダメージは必至。大ボスも超めんどうなので、プレイヤーの腕の見せどころになるぞ。



ショップはこんな感じになる。アイテムの説明をしてくれるところが嬉しい。

マップ上には宝箱も落ちている。見つけたら必ず開けておけ。中身はハズレなし。



2匹めの中ボス・ハンマーペンチ（CD版オリジナル）。爆弾や振動でダメージを与えてくるぞ。

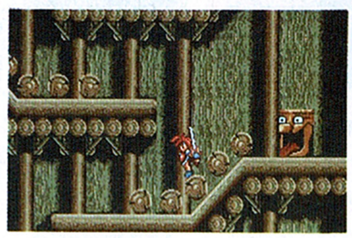
大ボス　ウッドゴーレム



1面の大ボスは、鉄人×号に似た化け物。ロケットパンチや体当たりで攻撃する。



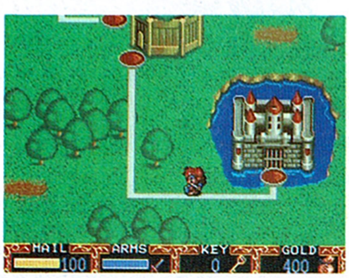
ダメージを与えるとバラバラになるが、これで終わりじゃない。飛び跳ねる頭を倒さないとダメだ。



こいつがウワサの丸太転がし。転がってくる丸太はノーダメージだが、砕けたやつに触れるとアウト。



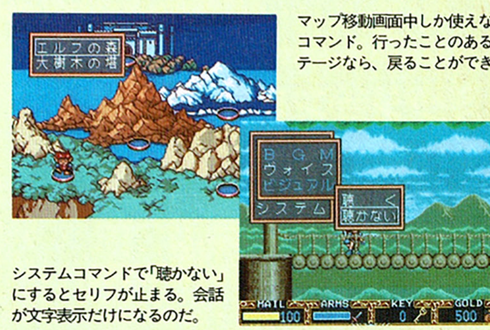
オープニングデモが終わると、このメニュー画面に切り替わる。メイルの表情が、なんだかとってもいい味出している。



これはマップ移動画面。ステージからステージへの移動は、いったん地上へ出てから行われるのだ。

システムにゃこんなものもあるぞ

セーブやロードはもちろんとして、いろいろなシステムが用意されている。中でも特にお便利なのは、一度行ったステージは出戻りOKの「マップ選択」と、CD版オリジナルで、せっかち向きの「ヴォイス」だ。ちょっと説明してみよう。



マップ移動画面中しか使えないコマンド。行ったことのあるステージなら、戻ることができる。

システムコマンドで「聴かない」にするとセリフが止まる。会話が文字表示だけになるのだ。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

ぽっぷるメイル
いよいよ来月発売だ！

セガ／4月1日発売／7,800円／A・RPG

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

ついに来月に発売を控え、今回はゲームの中盤までを大紹介するぞ。これを読んで、あともう少し待っててちょ。

ついに発売決定!!
もうすぐメイルたちに会えるぞ！

タイトルが発表されて1年数カ月あまり、「ぽっぷるメイル」が、ついに発売を迎えることとなった。みんな、長らくお待たせだったね。基本的にはパソコン版からの移植だが、システムやマップ、敵の種類やグラフィックなど、細かいところがいろいろリニューアルされている。だからパソコン版をプレイしていない人も、した人も「新ぽっぷるメイル」という感覚で楽しめるのでは？　発売まであと1カ月、ついにメイルに会えるぞ。



以前は風景画だったタイトル画面も、上のように変更。メイルが「お待たせ」と言っているようだ。



中盤までのストーリー＆ステージを大紹介!!

このゲームには全部で6つのステージが用意されている。以前はステージ1しか紹介できなかったが、今回はステージ3までを駆け足で追ってみたい。はてさて、どんなドタバタ大冒険が待っていることやら……。発売前に雰囲気だけでも味わっとくれ。



ステージは、それぞれいくつかのエリアに分かれている。エリアからエリアへの移動は、このようにスゴロク的な画面で行われるのだ。さて、次のエリアはどんなところかな？

ワールドマップ



『BEEP! メガドライブ』1994 年 4 月号掲載

ステージ1　序盤は操作の練習&お金稼ぎを!!

アクションゲームの基本だが最初のエリアは操作の練習にあてたい。ジャンプ、武器を振るというだけの単純な行動だ。でも単純なだけに、後半はその指さばきが問われることになる。初めのほうで十分練習しておこう。また、このゲームはＲＰＧの要素も入っていてショップで買物をすることができる。そのためにはお金が必要だ。操作の練習とお金稼ぎを頭におき、ていねいに進んでいこう。

ステージ１での主なイベントは以前紹介したので、ここでは割愛しよう。ちなみに会話シーンを声優さんの肉声で聴くと雰囲気が盛り上がる。パソコン版でのイメージが……と思う人もいるだろうか、ぜひ聴いてほしい。



ザコを倒しまくってお金を貯めるわよ!



運命の出会い!?

森をドンドン進んで行くと頭上から助けを求める声が。爆弾魔のブラッキィだ。彼はこの出会いを皮切りに、メイル達の行く先々に現れては面倒を起こしてくれる。

強敵!ウッドゴーレム

まるで鉄人◯号に似た大ボス。本体を倒しても逃げ回る首を退治しないとダメ。





マテリアルめっけ!

ウッドゴーレムを倒すと、どこからか声がする。声のした方向に行くと、隠れて見ていたマテリアルが転げ出てきた。でもここでは、あっさりトンズラされてしまう。



ステージ2　洞窟の造りはちょっと複雑。すみずみまで歩こう!!



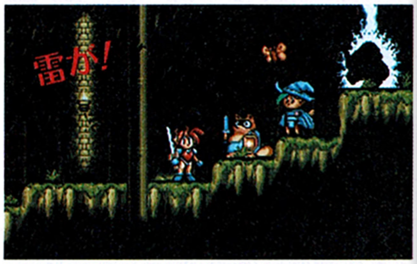
マップを覚えながら進んで行かないと迷いますよ

マテリアルの身に何が起こったのだろう?

最初のエリアに入るとステージ１で逃げたマテリアルがザコを従えて立っている。いざ対決かと思ったとたん、どこからか怒りの声が。マテリアルは雷に撃たれ、消えてしまう。



さっきは逃げたマテリアルをついに捕まえられるかと思いきや、どこからか彼を叱る声が。どうやらその声の主が、彼にウッドゴーレムを与えたようだ。いったい何者だ?

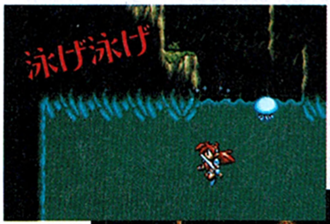


声の主はマテリアルの失態を怒っている。彼の言い分も聞かずに制裁の雷を落とし、連れ去ってしまう。

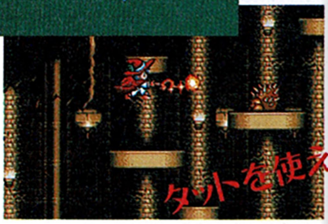
見通しがよかったステージ１に比べ、ここからは暗く入り組んだ洞窟となる。足元に注意して進もう。うっかり落ちたら敵の上だった、ということがよくあるからだ。

出てくる敵の数と種類も増えてきた。こういった場所では擬態する能力があるのか、背景に溶け込んでしまうヤツもいる。先へ先へと急がず、周囲をよく見て一匹ずつていねいに倒しながら行こう。全体的に、接近戦より遠隔攻撃が無難だ。飛び道具を使えるタットを活躍させよう。また、敵に気をとられていると迷子になる恐れも。看板などを頼りに、マップを覚えながら進もう。

ここではイベントが盛りだくさん。ガウの仲間入りを始め、にっくきナッツ・クラッカーとの対決もあるぞ。



湖に落ちたらジャンプボタン連打で泳げ。岸に上がれない時はクラゲの頭を利用しよう。



メイルの剣よりタットの杖のほうが敵を倒しやすい。彼は遠隔攻撃が得意なのでこき使え。

発売記念2大プレミアム好調制作中！

なんと「ぽっぷるメイル」の発売を記念したオリジナルプレミアムが現在制作されている。ゲームを買った人に抽選でプレゼント。どちらも数が少ないので早い者勝ちだ。これは絶対にほしい／

マル秘シークレットダイヤルアクセスカード

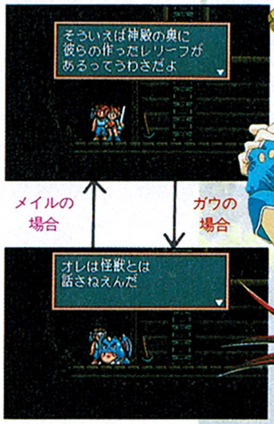
まず1つ目は、メイルのオリジナルイラストを使用したダブル型のフリーダイヤルアクセスカード。このカードを公衆電話に入れるとシークレットダイヤルに自動接続され、林原めぐみさんのナレーションによるミニドラマとゲーム攻略法の2種類のプログラムが楽しめるぞ。6月の1カ月間のみ有効。

セガ特製　オリジナルアニメビデオ

ストーリー構成・脚本・絵コンテに森山ゆうじさん、アニメーションキャラクターデザイン・演出・原画に桂憲一郎さんを始め、ＯＶＡ界の超一流スタッフを起用して現在制作中。しかもこのビデオのために、林原めぐみさんが新曲をレコーディング。この曲に乗ってミニストーリーが展開されるぞ。

仲間が増えたらキャラクターを使い分けよう

このゲームにはキャラクターチェンジシステムがある。その名のとおり操作するキャラクターを変更するシステム。特徴ある3人の主人公を使い分けてこそ、初めて攻略できるのだ。タットは遠隔攻撃が得意な、ていねいな人物。ガウはジャンプ力に優れた無邪気な怪獣。メイルは平均的、勝ち気でお金に目がないといった性格をしている。この特徴はアクションだけではなく会話にも影響する。特定のキャラでないと聞けない情報もあるぞ。行き詰まったらキャラを変えてみよう。







穴に落ちた怪獣をすぐには助けられない。まずは彼らの村に、このことを知らせに走れ。

穴を降りて行くとボスのボーンナイトが控えている。ヤツを倒して怪獣達を助けろ。

ナッツ・クラッカー登場！

オープニングでは逃げられたナッツ・クラッカーと、ここで対決。ヤツの攻撃方法は剣から出る波動と、次々と投げてくる手下のマリオネット爆弾。懐に入るか、遠隔攻撃で倒せ。



マリオネット爆弾は落ちる位置で剣を振り、早めに倒す。タットの遠隔攻撃ならノーダメージも夢じゃない。

マテリアルが捕まってるぞ!?

洞窟の一画に牢屋がある。中にいるのはマテリアル。どうやら怪獣達が捕まえたらしい。なんでもゴルアデスとかいう怪物を操ろうとして、彼らの怒りをかったようだ。



ゴルアデスは洞窟の奥深くに封印されているという怪物。マテリアルはそいつを操ろうとして怪獣に捕まった。彼の目的は？

やってくれるぜブラッキィ

マテリアルの話を聞いたあと怪獣の村へ行くと大事件が起きていた。なんとブラッキィが爆弾でゴルアデスを目覚めさせてしまったのだ。怪獣たちはカンカン。どーしてくれる。



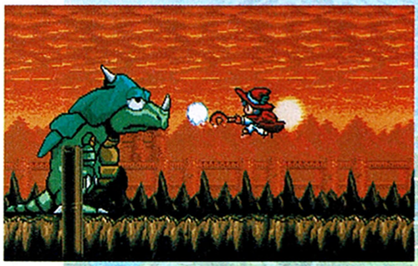
ちょっと顔見知りだったというだけでゴルアデス退治を要求されてしまう。見返りはマテリアルの引渡しとガウの仲間入りだ。

イヤイヤながらボスと対戦！

対ゴルアデス戦の前にサンダードラゴンを倒さなければならない。ヤツを退治しないと、ゴルアデスのいるところへ行かれないのだ。装備と回復アイテムを整え、セーブしてから扉をくぐろう。ここでも、遠隔攻撃のできるタットのほうが楽に攻略できるぞ。



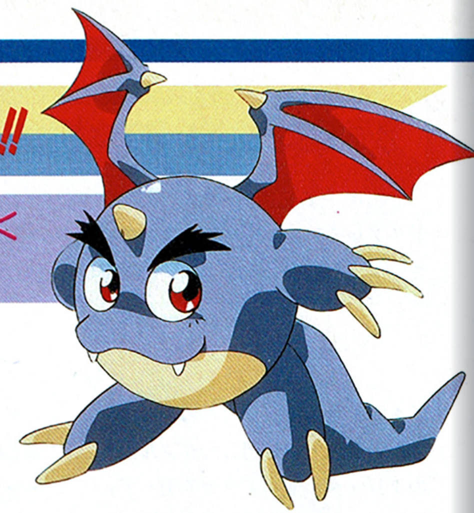
頭上の飛竜は無視してＯＫ。画面端に引きつけてからサンダードラゴンを攻撃しよう。ヤツの吐く弾はよく見ればかわせるぞ。



ゴルアデスは背中が緑色の時は攻撃してこない。一度ダメージを与えると怒って炎を吐きながら岩を落としてくる。

※２大プレミアムのキャンペーンは当時のものです。

ステージ3　アクション性の高いステージだ!!



ゴルアデスを倒し、ガウが仲間入りした後、アニメーションでストーリーが展開される。そこで、怪獣達から引き渡されたマテリアルの口からとんでもないことが聞けるのだ(詳しくは書かないよん)。ここで、メイルの当初の目的だった「高額賞金首を捕まえて引退する」が一転。マテリアルを牢に閉じ込めておき、彼の情報をもとに古代神殿へ行くことになるのだ。

目的変更！ 古代神殿へGO！

ゴルアデスを倒したメイル達の勇敢さに打たれたか、ガウが自ら志願して仲間入りをする。その後、マテリアルを引き渡してもらい、彼の情報をもとに古代神殿へ向かうことに。ここからはガウの出番だ。距離のある足場や高い位置に飛び移る時は彼を使おう。



よせばいいのに自ら志願して仲間入りし、苦労をしょいこむハメになるガウ(左の怪獣)。



引き渡されたマテリアルに魔法封じの呪文をかけて牢に。これで賞金はメイルのもの。



トーテムポールは伸び縮みする。この特性を生かして頭上に乗り足場へ飛び移ろう。例え倒しても扉に出入りすれば復活するぞ。

オレたち3人をうまく使い分けるガウ

神殿の中は洞窟より複雑で、しかもアクション性が大いに問われる。ガウの秀でたジャンプ力とメイルの機敏さを生かして進もう。人と話をする時は必ずキャラを入れ換えて全員で聞き出そう。でないと……。

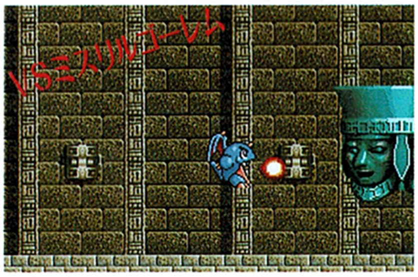


巨大なレリーフのある部屋にはドワーフの細工師・ヤコブがいる。彼の細工物は後で必要になるから部屋の位置を覚えておけ。

長い名前のエリク伯

人民解放軍のリーダーはエリク伯（本名はラーテンブルグ領領主・リーツェンベルグ・クロイツェル……以下省略)。ある物をあげると会える。彼はもうけ話をネタにメイルをワナに……。





このエリアのボス。空中を浮遊し、2つの口からブーメラン状の弾を吐く。ガウの遠隔攻撃とジャンプ力で葬れ。

コイツは何者だ!?

神殿を奥に進んで行くと、エラソーな男に遭遇。名前はツェイマー。「わが名を恐怖と知れ!!」と叫び、襲いかかってくるのだ。



このセリフの後、ツェイマーは前フリなしで攻撃してくる。多彩な遠隔攻撃を操るので、こちらも同様に応戦したい。

見えないカベで先に進めない!?

神殿内を闊歩（かっぽ）していると、突然見えないカベにブチ当たる。ここを通らなければ決して先には進めないのだが……どうしよう？



ぽっぷるメイル

“動くメイル”は、もう見たっ?

セガ／発売中／7,800円／A・RPG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

つい1週間ほど前に発売になった本ゲーム。もう終わった人はいるかな？　まだの人は……とりあえずがんばってくれい。

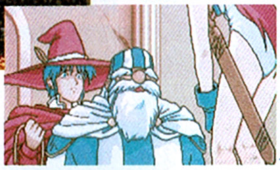
いよいよ大詰め!! 中盤ストーリー&ステージを紹介！

今月号ではいよいよ大ラスの1つ前のステージまで紹介するぞ。

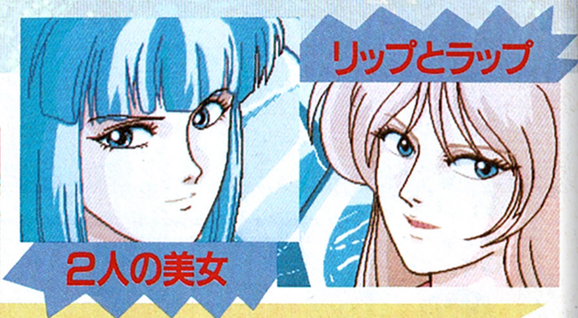
ステージ3で当初の目的が180度変わってしまったメイル達一行。賞金をもらう立場が逆に賞金首になってしまったり、渡したミスリルがゴーレムに変わってしまったりと災難ばかり。そして……。



賞金首を追いかけていたつもりが、いつのまにやら自分が高額賞金首に。



お宝探しが一転、魔人封印のための水晶玉を探すことに。



ステージ4—氷の世界はツルツル滑って操作が大変！

復活した魔人を再び封印するため、4コの水晶玉を集めることになったメイル達。やってきたのは、美しい女ボス2人が待ち受ける、超やっかいステージだ。

登場するザコがかわいらしく、背景もきれいとくれば、ちょっと気を抜きがち。だが油断することなかれ。なにせ最初のエリアは地面が氷なのでツルツル滑り、操作が難しい。勢いあまって敵と激突なんてザラ。要注意だ。



トーテムポールの頭だけのような「石台君」。近づくとフリーズ弾を吐いてくる。これに触れると、凍らされてしまうのだ。



氷上の次は船上での戦い。ここのザコもやっかいで、こちらの間を読んで行動する。中でも金色の剣を持ったヤツは攻撃をかわすぞ。

操作が難しいだけでなく、ザコもやっかい。一見ほのぼのしているだけに裏切られると腹がたつ。この雪だるまは、ある程度近づくとジャンプするぞ。



CD版オリジナルザコの雪ん子。普段は頭を抱えておびえたフリをしているが、近づくと口から吹雪を吐く。





中へ入ると鎧を着込んだペンギン達がお出むかえ。戦争の真っ最中らしい。



歓迎の出むかえではなかった。あらぬ疑いをかけられ、牢に入れられてしまう。





氷のエリアでは地面が滑る。お金に余裕があるなら道具屋で石の靴を買おう。消耗アイテムだが、はいている間は操作が楽だぞ。

美しいバラにはトゲがある……恐怖の姉妹ボス登場！



妹のリップ（大竹ではない）はシャボンとツララで攻撃してくる。

姉のラップも基本攻撃は同じ。中央のタルへおびきよせて反撃だ。





姉妹を倒して先へ行くと懐かしい顔が。高額賞金首の2人がガン首をそろえて待っている。



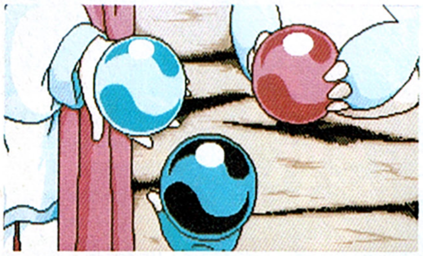
賞金はいただきと思いきや、先手を食らって氷づけに。どうやって助かるかはお楽しみ。



『BEEP! メガドライブ』1994年5月号掲載

ステージ5 魔人を封印するため水晶玉を集めるのだ!

リップとラップ、そしてドッケンを倒すと3つの水晶玉が手に入る。あと1つは、ここアルカザール城にあるのだ。魔人復活を阻止するため、ひいてはエンディングのためにがんばろう。このステージは城だけあって非常に複雑。入ったドアと出てきた場所を確認しながら進まないと絶対に行き詰まるぞ。またキャラクターを使い分けないと進めないところも。宝箱は全部取っておけ。



城の中は複雑、しかもトラップがいっぱい!



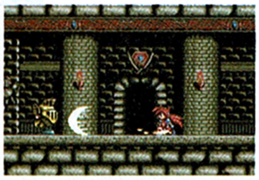
動く足場は慎重に。よく見ていれば、ジャンプしなくても乗れることがわかるはず。

ガウのジャンプ力は頼りになる。高い場所へも楽々登れて安心。キャラをうまく使い分けよう。



針の床はあちこちに仕掛けられている。みじゅくロボがいる時は、ぶんどってしまおう。

石の靴をたくさん持っているなら、ロボはいらない。さっさと倒し、先へ急ごう。



ガンメットは背後から攻撃しないとダメージを与えられないぞ。時々ロケットを放ってくることがあるので、遠隔攻撃できるキャラに間合いを取って倒させよう。

魔人のもとへ急げ!



ふと見た張り紙には重要なヒントが。最強の装備でないと魔人は倒せないようだ。ここへくるまでに、とりあえず武器は最強になっているはず。さて、防具はというと……!?



ドアのところに張り紙が。なんでもみじゅくモノのロボットができるとか。どんなんだ?

これがみじゅくモノ専用ロボ。一見驚異だが、実は非常に役立つロボなのである。

最後の水晶玉を手にしろ!

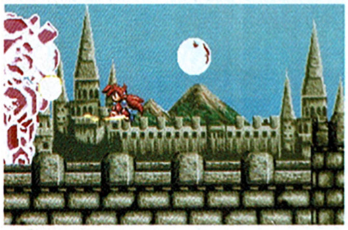


残りの水晶は、このブラジオンナイトが持っている。こいつは強いぞ。セーブして戦え。



剣を振る瞬間が攻撃のチャンス。それ以外は盾と鎧に弾かれてしまう。ダメージを与え続けると、2度ほど変身するぞ。





最初のボスはロックネイア。目が弱点だ。頭上を飛び交う赤い玉と、床から伸びてくる針には要注意。



ゲームオーバーは悲し……

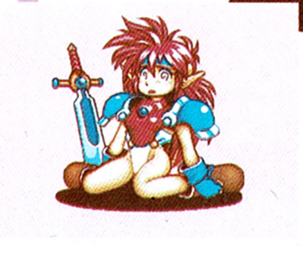
すでに何度か見ていると思うが(見てない? あそう)、キャラによってゲームオーバー画面が異なる。これまた性格を表していて面白いのだ。だが、やっぱりゲームオーバーはモノ悲しい。こまめなセーブで乗り切ろう。



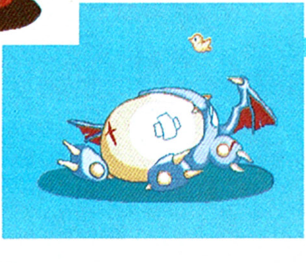
ゲームオーバー画面の前には、こんな〝召される〟姿が。



目をグルグル回っているメイル。「もうイヤ」って言っているような声が聞こえてきそうだ。はたして、これをステップに金銀財宝は手に入るか?



ガックリとうなだれたタット。まるで「もうカンベンしてください」と言っているみたい。これでは師匠のパワーに勝てるワケがない。



すべてを投げだし、「もうここから動かない」的なガウ。頭上を飛び回っている鳥もラブリー。う〜ん、腹に触ってみたいぞ。